PSP PlayStation Portable

PlayStation Network

PSO 10th ANNIVERSARY

ファンタシースターポータブル2 インフィニティ 全国ファン感謝祭2011

Supported by CalorieMate

入場無料

いよいよ2月5日(土)パシフィコ横浜で開幕！

ひとりでも、みんなでも楽しめる！全国ファン感謝祭が5都市で開催！

全国ファン感謝祭のみどころをチェック！

トークステージ開催！ 全会場にて酒井プロデューサー、能登有沙さんが参戦！
東京会場のみ声優の田中理沙さんがゲスト出演。
※ゲストは都合により変更になる場合があります。
※詳しくはファンタシースターポータブル2 インフィニティ公式サイトもご覧下さい。

ラッピーがやってくる！
いっしょに記念撮影もできるよ。
※カメラはお客様にてご用意下さい。

新ヒロイン「ナギサの武器」展示
必見！ナギサの武器「スティールハーツ」を展示

巨大プレイスペース 電源タップ完備！
ファン同士の交流がはかれる！
PSP®本体はお持ち下さい。※プレイコーナーで遊んで頂けるソフトは「ファンタシースターポータブル2 インフィニティ」の発売日までは体験版に限らせて頂きます。

すれ違いスポットコーナー
フレンドサーチを使ったすれ違い通信が楽しめる。※すれ違いスポットコーナーで遊んで頂けるソフトは「ファンタシースターポータブル2 インフィニティ」の発売日までは体験版に限らせて頂きます。

スペシャル体験版ダウンロードコーナー
PSP®本体を持参すればその場で体験版をインストールして遊べる！

グッズ販売コーナー
各種グッズや会場限定アイテムも登場
※商品の数はご用意していますが、品切れになった場合はご了承下さい。

会場限定ミッション配信
インフィニティミッションを配信。ファンタシースターポータブル2インフィニティ体験版、製品版のどちらでも受信可能です。
PSP®本体はご持参ください。

イラストボード フォトコーナー
イラストを自由に書き込めるコーナーや、キャラクターのパネルと写真撮影ができる。
※カメラはお客様にてご用意下さい。

来場者限定スペシャル特典

すべての会場にて豪華2大特典をセットでプレゼント!!

特典01 カロリーメイト（メープル味/2本入り）
©2010 OTSUKA PHARMACEUTICAL CO.,LTD.

特典02 イエローマンジャージ パスワードカード

体験版、製品版のどちらでも使える！カロリーメイトのCMでおなじみ！イエローマンジャージのコスチューム解除パスワードが記載されたオリジナルカード！
※提供：大塚製薬 ※おひとり様1セット限りとなります。※すべてのお客様にお渡しできるよう十分な数をご用意しておりますので会場外にて前日からの座り込みなどはお客様の安全上、ご遠慮下さい。
©2010 OTSUKA PHARMACEUTICAL CO.,LTD.

ファンタシースターポータブル2 インフィニティファン感謝祭2011 開催スケジュール

東京会場 2011年2月5日（土）
会場：パシフィコ横浜/横浜市西区みなとみらい1-1-1
ゲスト：酒井智史（開発プロデューサー）、能登有沙（声優）、田中理恵（声優）
※主催者が開催が困難と判断した場合、イベントは中止になる場合があります。※来場者多数の場合は入場整理券を配布したり、ご入場をお断りする場合があります。※会場によってはメディアによる撮影やネット中継を行う場合があります。予めご了承頂いた上でご来場下さい。※各会場への交通費はお客様負担となります。

大阪会場 2011年2月11日（祝）
会場：ATCホール/大阪府大阪市住之江区南港北2丁目1-10
ゲスト：酒井智史（開発プロデューサー）

名古屋会場 2011年2月19日（土）
会場：ポートメッセ名古屋/名古屋市港区金城ふ頭2丁目2番地
ゲスト：酒井智史（開発プロデューサー）、能登有沙（声優）

福岡会場 2011年3月19日（土）
会場：福岡ファッションビル/福岡市博多区博多駅前2-10-19
ゲスト：酒井智史（開発プロデューサー）、能登有沙（声優）

札幌会場 2011年3月26日（土）
会場：ホテルさっぽろ芸文館・ニトリ文化ホール/北海道札幌市中央区北一条西12
ゲスト：酒井智史（開発プロデューサー）、能登有沙（声優）

決勝 2011年4月24日（日）
会場：AKIBA SQUARE / 東京都千代田区外神田4-14-1
ゲスト：酒井智史、能登有沙+スペシャルゲスト（予定）

同時開催

PHANTASY STAR PORTABLE 2 INFINITY 全国ファン感謝祭2011 インフィニティグランプリ

2人1チームで出場しよう！

大会出場特典
カロリーメイト コラボストラップ
大会出場者には出場記念ピンズなど豪華3点セットをプレゼント！
ラッピーポーチ
大会出場記念ピンズ
©2010 OTSUKA PHARMACEUTICAL CO.,LTD.
※一般来場のお客様へは配布いたしません。
※大会に出場される方は物販スペースへの優先入場ができます（予定）

最速チームの称号は誰の手に!?インフィニティグランプリ同時開催!!

大阪・名古屋・福岡・札幌エントリー受付中!! 急いで応募しよう。

応募の注意
●2人1チームでご応募下さい。1人での応募はできません。●応募して頂いた中から抽選で各大会に100組200名をご招待。●出場が決定したチームの代表者の方に各大会の開催1週間前を目処にメールでご連絡致します。●12歳未満の方は、保護者の参加許可を得た上でエントリーをして下さい。●12歳未満の方が出場者に選ばれた場合は、保護者同伴でご来場下さい。●予選大会、及び決勝大会出場の権利は第3者に譲渡することができません。大会にご出場いただく際に、ご本人確認をさせて頂くことがあります。●各予選大会、決勝大会参加の為の交通費、宿泊費はすべて自己負担となります。●予選大会、決勝大会ともに主催者側が用意したPSP®本体でのプレイとなります。●使用されるステージ、及びルールは予告なく変更されることがあります。●天災や諸事情などの事由により、予告無く大会を変更・中止する場合があります。

PCサイトからエントリー
http://phantasystar.sega.jp/psp2i/

携帯サイトからエントリー
QRコード対応携帯からもエントリーできます。
※QRコード対応機種のみアクセスできます。通信料はお客様負担になります。

レベル100まで遊べる!! スペシャル体験版配信中!!
PlayStation®Store 及び公式サイトより配信

2月24日発売

ファンタシースターポータブル2 インフィニティ
マルチモード / インターネットマルチモード / フレンドサーチ / メディアインストール対応
UMD版 5,040円 ダウンロード版 4,500円

株式会社 セガ 〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 セガ公式サイト http://sega.jp/
セガ カスタマーサポート ナビダイヤル 0570-000-353
※0570より省略せずにおかけください。※通話料がかかります。受付時間/月～金 10:00～17:00（祝日及び弊社指定休日を除く）

※フレンドサーチはPSP本体がすれ違いながらフレンドキャラクターやミッションコードを交換できる機能です。

独占スクープ

歯応えのある高難度RPGを求めるユーザーに吉報！　2009年に発売されたプレイステーション3用ソフト『Demon's Souls（デモンズソウル）』の魂を受け継ぐ新作が登場する！　作品の概要から難度の極まりかたまで、詳細をまとめてお届けしよう！

『Demon's Souls（デモンズソウル）』のスタッフが贈る

至極のダークファンタジー新生

DARK SOULS

ダークソウル

プレイステーション3 PS3	フロム・ソフトウェア	2011年発売予定　価格未定
	冒険・アクション・RPG・未定	審査予定
	通信機能	PlayStation Network対応
	ディレクター：宮崎英高	

『ダークソウル』の概要をディレクター宮崎氏に直撃！

「古典的なRPGにあった、難度の高い部分を克服し、大きな喜びを得る楽しみ。『デモンズソウル』では、それを味わえる作品を作りたかった。心を折りながら、作品に応えてくれたユーザーに多くのものをもらった」と語る宮崎氏。『ダークソウル』は、そんなユーザーへの感謝の気持ちを込めて鋭意制作していると言う。

26ページへ

一般向きとは言えない"プレイヤーの心を折る"ほどの難度の高さ。そして、格別大きな宣伝も行われない中での発売……。だが、その完成度の高さを認めたユーザーからの支持を受けて、予想を大幅に上回るヒットとなったアクションRPG『Demon's Souls（デモンズソウル）』（以下、『デモンズソウル』）。日本国内の発売の後、海外でも発売され、やはり口コミにより評判が広がり、異例の売上を記録。世界規模で新作の発表が待たれていた。その声に応え、『デモンズソウル』のスタッフが手掛ける完全新作が『DARK SOULS（ダークソウル）』（以下、『ダークソウル』）だ。本作は『デモンズソウル』と同様のテーマを持ち、内容を発展させた作品。気になる難度は、"ただ簡単にすることはありえない"らしい。ディレクターの宮崎氏にインタビューを敢行したので、本作の魅力を存分に感じ取ってほしい。

ダークな世界で、異形の魔物と戦う

『ダークソウル』は、魔物が巣食う、暗澹たる異世界を冒険していくアクションRPGだ。まずは、本作の基本となる魔物との戦闘シーンを紹介しよう。プレイヤーは、自分で作成した主人公を操作し、強化しながら敵と戦っていくことになる。敵はいたるところに潜み、つねに主人公を狙っているのだ。

教会の屋根の上でくり広げられるガーゴイルとの戦い。当然、屋根から落ちると死が待っている。

巨大なイノシシに似た敵に突き上げられて、弾き飛ばされる主人公。これは致命傷か!?

『ダークソウル』の基礎知識

本作は、プレイヤーの分身となる主人公を作成するところから始まる。あらかじめ用意されているキャラクターベースの中から、装備など、自分のスタイルに合わせて選び、名前や顔を作成し、冒険を始めるのだ。多くの武具や魔法が登場するのも本作の大きな特徴。冒険を通じて多彩な武具を集め、新しい魔法を習得し、それらを使いこなすためにレベルアップを行なっていく。また、本作では、独特なネットワークプレイが楽しめる。頼もしい協力者の召喚(26ページからのインタビューを参照)もできるぞ。

下水道の大ネズミ。強敵には、ネットワークプレイで仲間を召喚して挑むことができる。

旅の聖女

祈りを捧げる旅の聖女。主人公とはどのように関わるのか?

STORY

……だが、やがて火は消え、暗闇だけが残る

いまや、火はまさに消えかけ、

人の世には届かず、夜ばかりが続き

人の中に、暗い呪いの印が現れ始めていた……

上に掲載したのは、本作のストーリー導入部で語られる言葉だ。短くはあるが、くり返し出てくる"火"と"人"という言葉が印象深く、物語に関わる重要なキーワードであると思われる。そして気になる"呪いの印"とは？　主人公が解くべき謎に関わるものなのか……？　呪われたダークな世界に期待せよ！

異形の化け物の集団に囲まれている主人公。1体ずつなら対処できたかもしれないが……。逃げることもままならず、死が脳裏をよぎる。

強く、注意深くなければ生き延びることはできない!

戦闘中は、主人公のアクションが重要になる。攻撃された際、盾で防御するのか避けるのか。そもそも、盾で防御可能なのかどうかも瞬時の判断が求められる。武器の使用にも注意が必要で、狭い通路では長柄の武器は壁に当たって振り回せない……。強い武具とレベルを持っていたとしても油断は即、死を意味するのだ。

フィールドで遭遇する魔物たち。ここでは、魔物の設定イラストの一部を紹介しよう。"白竜"は、ウロコのない巨大なドラゴン。詳細は不明だが、キラキラと繊細で美しい印象を受ける。"たまご背負い"は、異形の魔物。醜悪な姿が印象的だ。不死人騎士は、文字通りのアンデッド。数多くの敵が、それぞれに適したエリアに巣食う。

白竜

たまご背負い

不死人騎士

敵の姿を見るだけではなく能力を想像することも重要

つぎは、世界設定とインタビュー▶

呪われし者は、その道程で何を見るのか

女神像が飾られているどこかのエリアで巨大な騎士と戦う。振り下ろされるメイスの攻撃は容赦がない。

『デモンズソウル』と比べて、フィールド探索の要素が大きく向上している本作。冒険の舞台となる世界は、シームレスにつながっており、歩いてどこにでも行ける。手持ちのマップはなく、位置表示だけが頼りだ。道程は険しく、先へ進むほど、難度も高くなる。主人公は、この世界で何を見出すのか。

↑➡城下エリアの眺望。フィールドはシームレスにつながっているため、遠くの砦や城壁にも歩いて行けるようになっているぞ。

INTERVIEW

ディレクターが語る『ダークソウル』の世界と新たな挑戦!

日本のユーザーはもとより、世界中から注目が集まる『ダークソウル』。本作の生みの親であり、ディレクターを務める宮崎氏に詳しい概要を伺った。

profile

フロム・ソフトウェア　ディレクター

宮崎英高氏

Hidetaka miyazaki

フロム・ソフトウェア制作1部部長。『デモンズソウル』に引き続き本作のディレクターを担当する。本作を生み出し、知り尽くしていることから、今回はプロデューサーも兼任。「思った通りの作品を作れるのは、自分のことを理解してくれるスタッフがいればこそ」と語る。

難度はさらに高くしたい

――まず、多くのユーザーが知りたいと思われる、難度の高さからお聞きします。『デモンズソウル』より、さらに難しくなっていますか?

宮崎英高氏(以下、宮崎)　難度は高くなります。難度に関する考えかたは『デモンズソウル』と同じで、難しいけれど、それを克服した先にある達成感を味わえる作品を目指しているので、単純に難度を下げるという選択はありません。むしろもっと難しくして、それでも皆さんにクリアーしてもらえるものを提示したいです。

――完全新作ということですが、『デモンズソウル』とのつながりは何かありますか?

宮崎　先ほど言ったテーマが同じです。失敗から、やりかたを覚えて挑戦していく、発見の喜びですね。ストーリーや世界設定などでのつながりは、まったくありません。システムに関しては、『デモンズソウル』もそうだったのですが、基本的に古典的なRPGをベースにしています。キャラクター作成、武具の装備やアイテムの入手、レベルアップなどですね。

――では、逆に変化したこと、進化したことなどを教えてください。

宮崎　まず、いちばん大きな点は、探索の要素です。剣と盾を使ったアクションバトルは重要な要素になりますが、それに加えて今回は、シームレスにつながった大きなフィールドを自由に探索することが、重要な要素になります。

新たなコンセプトの"探索"

――『デモンズソウル』では、"楔の神殿"という大きな拠点があり、そこから5つのエリアの要石に移動するというスタイルでしたね。

宮崎　今回はそういう形ではありません。すべてのマップがつながっていますので、大きな拠点から旅立ち、その先で小さな拠点を見出しながら、奥へ遠くへと冒険するスタイルになります。かなりやり応えがあると思いますよ。

――当然、マップなどはありませんよね?

宮崎　残念ながら(笑)。さらに、今回は高低差のある複雑なエリアが、かなり増えます。まだ検討中なのですが、方位など、探索のための基礎情報表示も検討していますので、助けにしてもらえればと思います。立体的な作りも見どころですし、個別の仕掛けも多くありますので、実際にプレイしてから驚いてもらいたいですね。

――どのようなフィールドが探索できますか?

宮崎　今回は、中心となる中世ダークファンタジーの世界観を、"王と騎士のハイファンタジー"、"死と地の底"、"混沌の炎"という、3つの方向性で拡張しています。それらをベースに、かな

黒い森

薄暗いが開けている森。本作では、視界の開けた地形も登場する。だからといって安全は保証できない。つねに危険はつきまとっている。

世界のどこかで遭遇するもの

⬆探索の
キャラク
けて、目的

大橋のヘルカイト

➡城下の大橋の上をヘルカイトが襲ってくる。「一部には『デモンズソウル』の経験者をニヤリとさせるような仕掛けも用意したい」と宮崎氏は語っている。

スケール感
個性的

篝火の活用

⬇フィールドのどこかにある篝火。周囲に敵らしき姿もなく、安全な様子が伝わる。ここでは何ができるのだろうか？　謎は、今後明らかになるはずだ。

りのバリエーションを用意していますので、存分に、探索を楽しんでください。

成長やアクションは、より自由に

――主人公の育成やアクションでの変化は？

宮崎　主人公キャラクターに関しては、プレイスタイルの自由度を阻害するような要素は外すように意識しています。最初のキャラクターメイクから、いわゆる職業の概念がないのも、そういうことなんです。武器のモーションや特徴についても、かなり幅を持たせ、魔法やアイテムの種類も多く用意しているので、自分のプレイスタイルを突き詰めて楽しむことが可能です。

ネットワークプレイでの新たな挑戦

――『デモンズソウル』で好評だったネットワークシステムについてお聞かせください。

宮崎　いまはまだ詳細をお話できないのですが、協力や敵対などの直接のマルチプレイは用意しています。どうしても攻略に詰まったときに、協力者に助けてもらうこともできます。また、直接的ではないオンライン要素も用意しています。ほかのプレイヤーの姿がふっと見えたり、死亡する様子が見られたり、メッセージを書き残したりといった要素ですね。ただ、本作では専用サーバーを用意しませんので、『デモンズソウル』にあった"ソウル傾向"のような要素はありません。

――新たに加わるものは？

宮崎　大きくふたつのテーマを持っています。ひとつは、プレイ体験を共有してもらうこと。この困難なゲームに挑んでいる仲間の存在を、やんわりと感じられるような要素です。もうひとつは、お互いが自分のゲームをロールプレイし続ける先に、さまざまな相互作用を発生させる"相互ロールプレイ"という概念です。詳細は今後お伝えできるかと思います。

――海外での注目も高いようですね。

宮崎　『デモンズソウル』の海外での評判はうれしかったですね。本作は、海外の発売をバンダイナムコゲームスさんが担当しています。お互いに協力しつつ、さらに盛り上げていきます。

――最後にファンに向けてメッセージを。

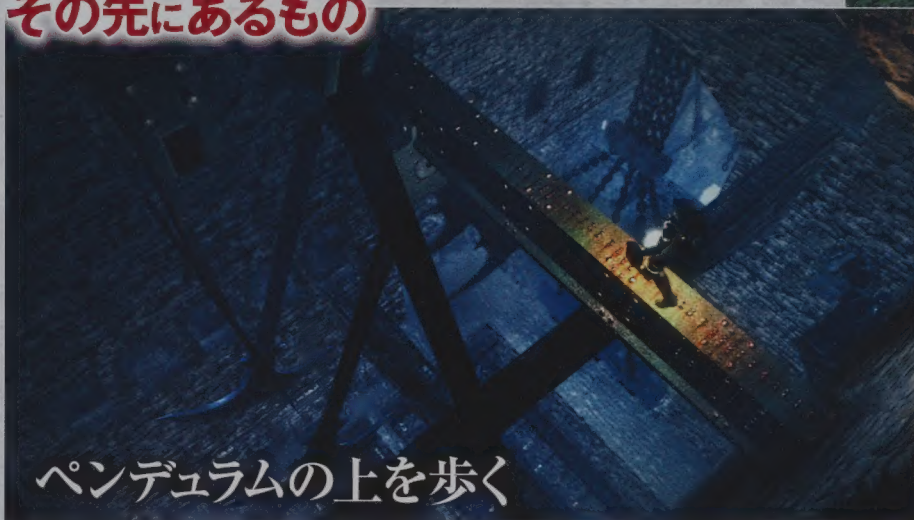
宮崎　『デモンズソウル』では、多くのユーザーさんから、さまざまなフィードバック、貴重な知見や喜びをいただきました。ですから、私もスタッフも、いただいたものへのフィードバックや感謝を込めて、本作を制作しています。本作のテーマを料理にたとえれば「激辛だけれども、誰でもおいしく食べられる」です。難しいが、誰でも何とかなる。そしてとても楽しい。そんなゲームを目指しますので、ご期待ください。

「さらに激辛。しかし、誰でも食べられる料理にする。」

界のどこかで
遭遇するもの

⬆探索の途中で出会うのは魔物だけではない。キャラクターと遭遇することもあるのだ。話しかけて、目的を聞いてみるのもいいかもしれない。

危険な地形とその先にあるもの

⬇高低差がある、複雑な構造のフィールドも本作には数多く登場する。危険なペンデュラム(死の振り子)の梁の上も歩けるぞ。その先に何かがあるかも……。

スケール感のある 個性的なフィールドを探索する

篝火の活用

⬇フィールドのどこかにある篝火。周囲に敵らしき姿もなく、安全な様子が伝わる。ここでは何ができるのだろうか？　謎は、今後明らかになるはずだ。

ファンに向けてメッセージを。
モンズソウル』では、多くのユーザー さまざまなフィードバック、貴重なをいただきました。ですから、私も、いただいたものへのフィードバッ込めて、本作を制作しています。本を料理にたとえれば「激辛だけれどおいしく食べられる」です。難しいが、かなる。そしてとても楽しい。そん目指しますので、ご期待ください。

料理にする。」

イラストレーション 世界設定編

ここでは、個性的なエリアの設ラストを紹介。幻想世界を強くさせる"アノール・ロンド"や季節の異なる"雪の廃墟"など、さまなシチュエーションが存在する

不死院

アノール・ロンド

DARK SOULS
FROM SOFTWARE